

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Karena itu pendidikan mempunyai peranan penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sarana atau wahana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik aspek kemampuan dan kepribadian. Di dalam dunia pendidikan, ada proses belajar mengajar. Mengajar dan belajar merupakan proses kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Prestasi belajar siswa itu sendiri sedikit banyak tergantung pada cara guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Seorang guru yang kurang bisa menyampaikan materi pembelajaran dengan baik akan dapat membuat para anak didik kurang termotivasi untuk belajar matematika yang akhirnya membuat anak menjadi malas belajar sehingga mengakibatkan prestasi belajar menurun. Namun, bila seorang guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan maka dapat membuat anak didik termotivasi untuk selalu mengikuti pelajaran matematika yang membuat anak

didik merasa nyaman di dalam kelas sehingga mudah dalam menerima dan menyerap pelajaran dengan baik. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan guru dalam mengajar memegang peranan penting bagi keberhasilan proses belajar mengajar pada siswa. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara metode mengajar, motivasi dengan prestasi belajar siswa.

Matematika ialah ilmu dasar yang mendasari ilmu pengetahuan lain. Matematika juga merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan di seluruh dunia dan juga merupakan pondasi yang membentuk sikap, kecerdasan, dan kepribadian. Dan matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dan banyak fakta menunjukkan bahwa pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi daripada pelajaran lain. Sehingga tidak sedikit siswa yang menganggap pelajaran matematika itu sulit dan tidak menyenangkan, bahkan terkadang juga dihindari oleh sebagian siswa. Oleh karena itu, sebagian besar siswa cenderung tidak aktif ketika diajar matematika. Namun demikian, sebenarnya bukan karena alasan sulit saja. Ada banyak sebab antara lain karena metode yang tidak tepat, kurang terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar, persiapan guru yang kurang matang dan lain-lain.

Segi Empat adalah salah satu materi yang harus diajarkan oleh guru kepada siswanya, akan tetapi siswa masih ada yang belum paham tentang materi segi empat.

Upaya mengatasi permasalahan tersebut dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah diantaranya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang baru. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar dengan berbagai variasi sehingga siswa terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana yang nyaman dan menyenangkan. Metode penyampaian pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diberikan guru. Metode pembelajaran biasanya dijadikan sebagai parameter untuk melihat sejauh mana siswa dapat menerima dan menerapkan materi yang disampaikan guru dengan mudah dan menyenangkan.

Pemilihan metode pembelajaran sangat menentukan kualitas pengajaran dalam proses belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan pengajaran diperlukan penggunaan metode pembelajaran yang optimal. Hal ini berarti bahwa untuk mencapai kualitas pendidikan yang tinggi setiap mata pelajaran khususnya pelajaran matematika harus diorganisasikan menggunakan metode yang tepat dan dapat disampaikan kepada siswa, sehingga siswa dapat memahami apa yang telah diajarkan oleh guru dan dengan penggunaan metode pembelajaran yang optimal diharapkan dapat mengarahkan siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, tanya jawab dan kegiatan lainnya.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu memahami suatu bahan pelajaran artinya belajar belum

selesai jika salah satu teman dalam sekelompok belum menguasai bahan pelajaran (Lundgren, 1994:5).

Banyak metode yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif diantaranya adalah *Jigsaw*, *Think Pair Share*, *Two Stay Two Stray*, *Pair Check*, *Teams Games Tournament* dan masih banyak lainnya. Salah satu metode dalam pembelajaran kooperatif yang disebutkan di atas adalah *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. Metode pembelajaran kooperatif tipe TSTS atau dua tinggal dua tamu merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar memecahkan masalah bersama anggota kelompoknya, kemudian dua siswa dari kelompok tersebut bertukar informasi ke dua anggota kelompok lain yang tinggal. Dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu), siswa dituntut untuk memiliki tanggungjawab dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti terinspirasi untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa dan Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kauman Tahun Ajaran 2013/2014”. Dengan dilaksanakan penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memecahkan persoalan-persoalan dalam proses pembelajaran matematika supaya kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan prestasi siswa.



## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka dapat diidentifikasi masalah, yaitu:

1. Proses pembelajaran dikelas yang masih di dominasi dengan pembelajaran yang terfokus kepada guru.
2. Penggunaan metode yang tidak tepat sehingga membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar matematika.
3. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika yang membuat siswa malas belajar yang menyebabkan prestasi belajar menurun.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah prestasi belajar siswa yang diajar menggunakan metode *Two Stay Two Stray* lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kauman?
2. Apakah prestasi belajar siswa yang mempunyai motivasi tinggi lebih baik daripada siswa yang mempunyai motivasi rendah pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kauman?
3. Apakah prestasi belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran bergantung dengan tingkat motivasi belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kauman?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan rumusan masalah di atas, peneliti merumuskan tujuan penelitian ini. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa yang diajar menggunakan metode *Two Stay Two Stray* lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kauman.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa yang mempunyai motivasi tinggi lebih baik daripada siswa yang mempunyai motivasi rendah pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kauman.
3. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran bergantung dengan tingkat motivasi belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kauman

#### **E. Penegasan Istilah**

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu di definisikan hal-hal sebagai berikut :

##### **1. Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

## 2. Metode *Two Stay Two Stray*

Metode *two stay two stray* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar memecahkan masalah bersama anggota kelompoknya, kemudian dua siswa dari kelompok tersebut bertukar informasi ke dua anggota kelompok lain yang tinggal. Dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu), siswa dituntut untuk memiliki tanggungjawab dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

## 3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan seseorang yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

## 4. Motivasi

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku pelajar.

## F. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi perluasan masalah, maka dalam penelitian ini peneliti memberikan batasan sebagai berikut :

1. Subyek yang diteliti hanyalah siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Kauman pada tahun ajaran 2013/2014.

2. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).
3. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah Segi Empat dengan sub pokok bahasan trapesium, jajargenjang, belah ketupat dan layang-layang.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk semua pihak yang terkait. Manfaat penelitian meliputi :

1. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar para peserta didik pada materi yang telah diajarkan.

2. Bagi Pendidik

Memudahkan para pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik tidak terfokus menulis di papan tulis dan membuat siswa lebih aktif, kreatif dalam melakukan komunikasi dengan kelompoknya sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan tentang pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* sebagai salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran Matematika.